THE BLACK HACK

FAN EDITION REVISED

Um Hack 'OSR' da Primeira Edição

- desenvolvido por -

DAVID BLACK

-.-

Com elementos emprestados da era 'original' de jogos de RPG e da moderna teoria d20.

OBRIGADO A

Sem ordem de importância - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, Todo o trabalho dedicado pelos Grognards ao jogo, Turma de Hangouts OSR do Reino Unido, Todos os apoiadores do Kickstarter (vocês são os melhores!) e também a todas as pessoas que ajudaram na evolução do hobby do qual tanto nos beneficiamos.

- Tradução para Português Brasileiro baseado na edição feita por Fernando Guedes –

- Diagramação e Organização por Andreas S. Fernandes –

- Revisão por Xerxes Lins –

O que há de diferente? Foram feitas pequenas correções ortográficas e gramaticais, alteração de tamanhos de tabelas, mais uniformidade, adição do preço do arco e da arma de uma mão. As classes receberam várias modificações em suas Capacidades Especiais. Se quiser jogar com as classes originais do jogo The Black Hack não use esta versão.

Compre o Original:

https://squarehex.myshopify.com/

CAPÍTULO 1

O QUE É ISSO?

The Black Hack (TBH) é um RPG de mesa tradicional, jogado com papel, lápis e dados que tem como base o RPG de Fantasia original da década de 70. Em contrapartida, novos elementos são adicionados e outros retirados, tornando-o um jogo com a alma do RPG original sob abordagem concisa e simplificada.

A MECÂNICA CENTRAL

Tudo que um personagem pode tentar com chance de falha é resolvido testando um atributo. Para obter sucesso em um teste de atributo, o jogador deve rolar *abaixo* de seu valor em um d20.

Monstros não fazem testes para evitar seus ataques, um personagem realiza o teste. A única situação em que monstros rolam dados é para causar dano.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

O MJ pode decidir que uma ação ou tarefa tenha chances maiores ou menores de sucesso. Nesse caso se pede ao jogador que role um d20 adicional quando realizar o teste. Com **Vantagem** utiliza-se o menor resultado e com Desvantagem, o maior.

DADO DE USO (DU)

Qualquer item listado na seção de equipamentos e tiver um **Dado de Uso** é considerado um item de consumo limitado. Quando for utilizado, no próximo **Minuto** (turno), seu **Dado de Uso** é rolado. Se o resultado for 1-2 então o dado de uso é rebaixado para o próximo valor na seguinte sequência:

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4

Se você rolar 1 ou 2 em 1d4, o item foi consumido e o personagem não poderá usar novamente.

CONVERTENDO JOGADAS DE PROTEÇÃO

The Black Hack não possui jogadas de proteção. Ao invés disso, o jogador deve rolar um teste de atributo quando algum feitiço, armadilha ou efeito tiver impacto sobre o personagem utilizando as diretrizes abaixo. Lembre-se dos conselhos na seção **Adversários Poderosos**.

FOR	DES	CON
Dano físico *impossível* de esquivar	Dano físico *passível* de esquiva	Veneno, doença ou morte
INT	**SAB**	**CAR**
Resistir a feitiços e magia	Enganação e ilusões	Efeitos de encantamento

CAPÍTULO II

INICIATIVA

Quando o combate se inicia, todos devem se colocar em ordem para que executem ações e reações em turnos. Cada personagem testa sua **DES**, aqueles que passarem vão antes dos adversários. Eles devem agir como um grupo (decidindo sua própria sequência de ações). Quem falhar, no teste de **DES,** irá depois dos oponentes.

ATACANDO, DEFENDENDO & DANO

Quando um personagem ataca uma criatura, deve rolar abaixo de seu atributo **FOR** para um **Ataque Corpo a Corpo** ou **DES** para um **Ataque à distância**. De forma semelhante, quando uma criatura atacar, o personagem deve rolar abaixo de sua **FOR** contra um **Ataque Corpo a Corpo** e **DES** contra um **Ataque à distância** para evitar receber dano. O MJ tem a palavra final sobre qual atributo deve ser testado.

O dano causado por um ataque é baseado na classe do personagem ou no número de **DV** de um monstro.

Para realizar um **Ataque Corpo a Corpo** um adversário deve estar **Perto**. **Ataques à Distância** contra adversários **Perto** são possíveis, mas o atacante sofre uma **Desvantagem**.

Monstros causam dano com base no seu **DV** (*consulte a tabela no Capítulo IV adiante)*, mas se você preferir utilizar o dano de um suplemento que estiver jogando, pode fazer isso sem problemas.

DANO CRÍTICO

Se um jogador obtém o resultado **1** em uma jogada de ataque, dobra-se o dano. Se tirar um **20** ao evitar um ataque, toma dano dobrado. Os **Pontos de Armadura** são utilizados normalmente.

ARMAS DE DUAS MÃOS

Para armas maiores e mais mortais deve-se adicionar +2 a quaisquer dados rolados com elas. Elas causam mais dano, mas também é mais difícil acertar.

TEMPO & TURNOS

Há dois tipos importantes de tempo considerado — **Momentos** (*rodadas*) e **Minutos** (*turnos*). **Momentos** são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e **Minutos** para exploração e aventura. O MJ pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando **Minutos** por **Horas**, **Dias** ou até mesmo **Meses.**

TURNO DOS JOGADORES

Durante o turno de um jogador, um personagem pode mover-se e executar uma ação. Ele pode atacar, procurar uma pista, conversar com um PNJ, conjurar um feitiço — interagir com o mundo é uma ação. Frequentemente ocorrerão testes de atributos para definir o que acontece.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

Em vez de utilizar valores precisos, TBH considera 4 faixas abstratas para medir distâncias: **Perto**, **Próximo**, **Longe** e **Distante**. Em seu turno todo personagem pode se mover para um local **Próximo** como parte de uma ação a ser executada em qualquer estágio do movimento. Eles também podem deixar de agir para se mover para um local **Longe**. Tudo que for superior a **Longe** pode ser classificado como **Distante** e custa 3 movimentos para ser alcançado.

Esse sistema é projetado para o estilo de jogo narrativo conhecido como "teatro da mente", e não tenta medir fielmente distâncias e contar casas. Para converter entre distâncias e essa abstração (para feitiços ou áreas de efeito) use as seguintes diretrizes:

PERTO	PRÓXIMO	LONGE
0 – 1,5 m	1,5 – 18 m	18 - 36 m

ADVERSÁRIOS PODEROSOS

Para cada **DV** acima do nível de um personagem, somar +1 a toda jogada que o mesmo realizar para qualquer teste de atributo que determine o resultado de um conflito entre o próprio e o PNJ. — *Um personagem de nível 3, defendendo-se de ataques de monstros com 5 DV, soma +2 a sua jogada*.

MORRENDO

Quando um personagem for reduzido a zero **Pontos de Vida (PV)** ele é colocado **Fora de Ação (FdA)**, fica inconsciente. Quando o combate terminar / o perigo se for, um personagem que esteja **FdA** pode rolar na tabela (*logo a seguir*) para ver o que acontece. **Se sobreviver, o personagem ganha 1d4 PV**.

Se o grupo for vencido, ou se forem incapazes de recuperar o corpo do personagem, o mesmo estará perdido para sempre!

FORA DE AÇÃO
1 **Nocauteado** — Apenas sofreu nocaute.
2 **Cabeça Inchada** — Desvantagem em todos os testes na próxima hora.
3 **Ossos trincados** — FOR, DES e CON tem -2 pelo próximo dia.
4 **Aleijado** — FOR ou DES são reduzidos permanentemente em 2.
5 **Cicatrizes** — CAR reduzido em 1d4 (min. 4)
6 **Morto** — Não está mais vivo.

CAPÍTULO III

ROLANDO ATRIBUTOS

Atributos são gerados com 3d6 na seguinte ordem **Força (FOR), Destreza (DES), Constituição (CON), Inteligência (INT), Sabedoria (SAB), Carisma (CAR)**. Se um atributo de 15+ for rolado, o próximo deve ser rolado com 2d6 + 2, e então continuar com 3d6 até que outro 15+ seja rolado. Quando todos os atributos forem gerados, 2 podem ser intercambiados.

ESCOLHA UMA CLASSE

Há oito escolhas: Guerreiro, Clérigo, Conjurador, Ladrão, Caçador, Anão, Elfo e Halfling — sua classe define quanto dano você causa, seus Pontos de Vida e habilidades únicas.

COMPRAR EQUIPAMENTO

Todos os novos personagens começam sua jornada com 3d6 x 10 moedas, e podem comprar seus equipamentos. Também começam com um conjunto de vestes e uma arma de uma mão permitida por sua classe.

PONTOS DE ARMADURA

Armadura fornece proteção reduzindo dano recebido. Cada tipo reduz o dano por uma quantia limitada. **Pontos de Armadura** são recuperados quando um personagem descansa.

Se um PJ ou monstro usa sua armadura para absorver todo o dano permitido, estará muito cansado ou ferido para utilizar o equipamento de forma eficaz — a partir daí, recebem todo o dano.

TIPO	PONTOS
Acolchoada	2
Couro	4
Cota de Malha	6
Placas e Malha	8
Escudo pequeno	2
Escudo grande	4

Monstros têm 1 ponto de armadura para cada **DV** acima de 1. Para calcular rapidamente é só subtrair 1 de seu **DV**. Eles também podem portar escudos (Até um valor máximo de 10).

PROFICIÊNCIA COM ARMAS E ARMADURAS

Se um personagem usar uma arma que não está listada em sua classe, os testes de combate têm Desvantagem.

Se utilizar uma armadura que não está listada em sua classe, eles adicionam seu total de **Pontos de Armadura** (independente do quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de **Ataque** ou **Evitar Dano**.

CARGA

Um personagem pode carregar uma quantidade de itens igual à sua **FOR** sem problemas. Se carregar mais do que isso está com **Sobrecarga**, e todos os testes de atributo são feitos com **Desvantagem** e só é possível se mover até um local **Próximo**. Carregar mais do que o dobro da **FOR** é impossível.

DESCANSO

Quando personagens descansam por cerca de uma hora, eles recuperam o uso de seus Pontos de Armadura. Uma vez por dia, após descansar, eles podem rolar um **Dado de Vida** associado a sua classe e recuperar aquela quantidade de **PV**.

CURA

Personagens podem receber Pontos de Vida de Cura Mágica, Poções e Habilidades. Eles jamais ganham mais do que o seu valor máximo — e também não podem ficar com menos de zero. Quando for curar um personagem que está **FdA**, considere-o com 0 PVs. O personagem curado ficará novamente ativo e não mais **FdA.**

EXPERIÊNCIA

Aventureiros aprendem vencendo e superando obstáculos. Matar um Kobold chato não trará grande aprendizado. Sobreviver a uma masmorra, completar uma missão ou simplesmente sobreviver para contar a história são coisas que trazem perspectiva e crescimento. O antigo sistema de experiência foi descartado.

Para cada sessão / nível de masmorra / missão / evento significativo que o personagem sobreviva, ganha-se um nível.

O MJ decide quais situações permitem subir de nível, e é melhor que essa decisão se mantenha coerente durante a campanha.

GANHANDO NÍVEIS

Quando um personagem sobe de nível seu valor máximo de **Pontos de Vida** aumenta, rolando o seu **Dado de Vida** da classe. O jogador também deve rolar um d20 para cada **Atributo e depois mais uma vez para mais dois atributos diferentes**. Se o resultado for **maior** que o seu valor, ele aumenta em 1.

ITEM	CUSTO	DU	NOTAS
Armadura Acolchoada	50	—	2 Pontos de Armadura
Armadura de Couro	100	—	4 Pontos de Armadura
Cota de Malha	350	—	6 Pontos de Armadura
Placas e Malha	600	—	8 Pontos de Armadura
Escudo Pequeno / Grande	50/100	—	2/4 Pontos de Armadura
Mochila	5	—	Carga extra +2
Frasco de óleo	2	d6	—
Ferramentas de Trabalho	2	—	—
Símbolo Sagrado	25	—	+2 SAB quando banir
Água Benta	25	d4	—
Pregos de Ferro	1	—	—
Lanterna	10	—	—
Espelho de mão	5	—	—
Comida preservada	15	d8	—
Comida fresca	5	d4	—
Corda (15 metros)	1	—	—
Saco pequeno	1	—	—
Saco grande	2	—	—
Ferramentas de ladrão	25	—	—
Pederneira	3	—	—
Tochas (6)	1	d6	Dado de Uso de uma tocha
Odre de vinho	1	d6	—
Vinho	1	—	—
Ervas comuns sortidas	10	d8	—
Vara (3 metros)	1	—	—
Aljava de Flechas/Virotes	10	d10	—
Arma de uma mão / duas mãos	25/50	—	—
Arco	50	—	—

GUERREIRO

PV Inicial : d10 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d10
Armas & Armaduras : Qualquer & Todas
Dano por Ataque : 1d8 / 1d6 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Grito de Guerra: uma vez durante o combate um Guerreiro pode gritar enquanto se move ou realiza uma ação, para recarregar suas forças. Recupere 1d8 PVs perdidos. Pode gritar novamente após descansar por uma hora.

Combo: Guerreiros podem fazer 1 ataque extra (Corpo a Corpo) por nível. Ataques seguidos no mesmo alvo só é possível enquanto não errar.

Ataque Poderoso: some o nível do Guerreiro ao dano para ataque Corpo a Corpo.

Ataque Eficaz: Guerreiros obtém acerto crítico em rolagens de ataques com resultado 1-3.

Perito em Combate: Guerreiros recebem Vantagem quando realizam manobras ou efeitos dermáticos de combate. Exemplos: rasteira, arremessar adversário, encontrão, agarrar, desarmar, atacar um lugar específico...

LADRÃO

PV Inicial : d6 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d6
Armas & Armaduras : Todas as Espadas, Todos os Arcos, Acolchoada, Couro, Escudos Pequenos
Dano por Ataque : 1d6 / 1d4 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Reflexos Aprimorados: role com Vantagem quando testar DES para evitar dano ou efeitos de armadilhas e de dispositivos mágicos.

Perito em Venenos: role com Vantagem quando preparar e usar venenos e ao evitar seus danos e efeitos.

Ataque pelas Costas: role com Vantagem quando atacar por trás e cause 2d6 / 2d4 + nível de Ladrão de dano.

Gatuno: role com Vantagem ao executar tarefas delicadas, se disfarçar e enganar, escalar, ouvir, mover-se em silêncio, entender linguagens escritas e abrir fechaduras.

Charmoso: role com Vantagem quando testar CAR para encantar, convencer, entreter, mentir, tocar e compor músicas, recitar, seduzir, cantar, contar histórias e para Rolagens de Reação.

CLÉRIGO

PV Inicial : d8 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d8
Armas & Armaduras : Todas as Armas de Contusão, Acolchoada, Couro, Cota de Malha, Todos os Escudos
Dano por Ataque : 1d6 / 1d4 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Abençoado: role com Vantagem quando testar CON para evitar dano por envenenamento ou ser paralisado.

Esconjurar: um Clérigo pode utilizar uma ação para banir todos os mortos-vivos Próximos testando sua SAB e somando o DV da criatura à jogada.

Erudito: role com Vantagem quando testar INT para lidar com assuntos como política, história e cultura.

Castigo Divino: após rolar o dano de um ataque, Clérigos podem usar um 'slot' de magia para aumentar o dano de seu ataque em 1d6 por nível do 'slot'.

Sagrado: Clérigos somam seu nível ao dano quanto atacam mortos-vivos.

Golpe Maciço: após atingir um alvo com uma arma de contusão, o Clérigo pode arremessá-lo para Longe se passar em um teste de FOR.

CONJURAÇÃO DIVINA

A partir do **segundo** nível, Clérigos podem conjurar um número de Magias Divinas por dia. (Veja a seção de Conjuração).

LIVRO DE MAGIAS

Clérigos iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d4 Magias Divinas de níveis 1 e 2.

- nível de carga mágica -

- nível de personagem -	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
1	-	-	-	-	-	-	-
2	**1**	-	-	-	-	-	-
3	**2**	**1**	-	-	-	-	-
4	**2**	**2**	-	-	-	-	-
5	**2**	**2**	**1**	-	-	-	-
6	**2**	**2**	**2**	-	-	-	-
7	**2**	**2**	**2**	**1**	-	-	-
8	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	-	-
9	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**	-
10	**3**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**

OFENDER E APAZIGUAR OS DEUSES

A critério do MJ, caso o Clérigo faça algo que desagrade o seu deus (ou deuses), ele ficará impossibilitado de usar magias até conseguir apaziguá-lo — isso pode ser feito de diversas maneiras, escolhidas pelo MJ. Por exemplo, o deus pode solicitar várias orações, um ato abnegado ou até mesmo alguma tarefa perigosa.

CONJURADOR

PV Inicial : d4 + 4

PV Por Nível/Descansando : 1d4

Armas & Armaduras : Espadas de uma mão e Cajado

Dano por Ataque : 1d4 / 1 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Intimidade com Magia: role com Vantagem quando testar INT para evitar dano ou efeitos de magias ou de dispositivos mágicos.

Ocultismo: role com Vantagem sempre que testar INT para lidar com informações misteriosas, mágicas, místicas ou demoníacas.

CONJURAÇÃO ARCANA

Conjuradores podem conjurar um número de Magias Arcanas por dia. (Veja a seção de Conjuração).

LIVRO DE MAGIAS

Conjuradores iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d4+2 magias da lista de Magias Arcanas de níveis 1 e 2.

- nível de carga mágica -

- nível de personagem -	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
1	**1**	-	-	-	-	-	-
2	**2**	-	-	-	-	-	-
3	**3**	**1**	-	-	-	-	-
4	**3**	**2**	-	-	-	-	-
5	**4**	**2**	**1**	-	-	-	-
6	**4**	**3**	**2**	-	-	-	-
7	**4**	**3**	**2**	**1**	-	-	-
8	**4**	**3**	**3**	**2**	**1**	-	-
9	**4**	**3**	**3**	**2**	**2**	**1**	-
10	**4**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**

CORRUPÇÃO & CATÁSTROFES MÁGICAS

Role 1d20 + nível da magia. Veja a seção de Conjuração.

CORRUPÇÃO / CATÁSTROFE
2 – 5 Náuseas e vômitos pelo resto do dia.
6 – 9 Cabelos brancos > cabelos caem > nascem chifres > olhos vermelhos > presas > garras > cauda
10 – 12 Voz metálica > sobrenaturalmente grave > múltipla > mudo (mas ganha telepatia)
13 Sangra pela boca uma vez por dia (-1d4 PV) e não se cura até cumprir as ordens de um sussurro misterioso.
14 Emagrece (FOR ou CON -1)
15 – 17 Vomita um familiar (ser miniatura escolhido pelo mestre com DV igual ao nível da magia, com habilidades escolhidas pelo MJ, que exige 1d4PV em sangue para cumprir ordens). Se já tiver um, ele será trocado pelo novo.
18-19 Corpo fica coberto de símbolos estranhos > aprende +1 nova magia escolhida pelo MJ
20 Crânio deforma e aumenta (INT+2)
21+ O Conjurador invoca, acidentalmente, um demônio com um número de DV igual ao nível da magia.

CAÇADOR

PV Inicial : d10 + 4

PV Por Nível/Descansando : 1d10

Armas & Armaduras : Qualquer Arma & Acolchoada, Couro, Cota de Malha, Todos os Escudos.

Dano por Ataque : 1d8 / 1d6 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Sobrevivência: em ambientes selvagens, role com Vantagem quando rastrear, mover-se silenciosamente, orientar-se, buscar comida ou acalmar animais.

Disparo Certeiro: um Caçador pode usar sua ação mirando um alvo e, na próxima, acertá-lo automaticamente com um disparo de arco. Deverá rolar o DU das flechas logo depois.

Inimigos naturais: goblin, hobgoblin, orc, bugbear, ogre, troll, criaturas gigantes. Um Caçador causa 1d10/1d8 + seu nível, de dano, quando ataca seus inimigos naturais.

COMPANHEIRO ANIMAL

O Caçador tem um animal especial que luta ao seu lado. Exemplos: urso, leão, cobra gigante, mega águia, coelho fofo, etc. O companheiro animal pode fazer tudo que sua natureza permite como voar, escalar e nadar.

EXISTÊNCIA COMPARTILHADA

O Caçador e seu companheiro são a mesma coisa, ambos são encarnações físicas do mesmo espírito. Eles compartilham os mesmos **Atributos**, **PVs** e quaisquer efeitos negativos. Se alguém fica **FdA**, o mesmo acontece com o outro. O Caçador e seu animal podem se mover durante um turno, mas eles só fazem uma ação — e devem escolher quem a receberá.

NATUREZA SELVAGEM

O Caçador compartilha um aspecto natural com o seu companheiro. Escolha um a cada nível ímpar, sem repetir:

- **Aspecto de Voo:** Vantagem em testes para saltar e evitar danos por queda.
- **Aspecto da Visão:** Vantagem em testes para ver alguma coisa.
- **Aspecto da Destreza:** Vantagem em testes para manipular coisas pequenas e intrincadas.
- **Aspecto da Velocidade:** tem Vantagem em testes de Iniciativa. Movimento dobra.
- **Aspecto da Força:** uma vez por nível ganha FOR +2 pela duração de um combate.
- **Aspecto da Agilidade:** uma vez por nível ganha DES +2 pela duração de um combate.
- **Aspecto da Ferocidade:** uma vez por nível causa metade do dano quando falhar no ataque. A cada combate.
- **Aspecto de Esperteza:** uma vez por nível, leva metade do dano quando for atingido por um ataque. A cada combate.

ANÃO

PV Inicial : d10 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d10
Armas & Armaduras : Qualquer, exceto armas de duas mãos e arcos longos & Todas as Armaduras
Dano por Ataque : 1d8 / 1d6 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Robusto: role com Vantagem quando testar CON para evitar envenenamento, doenças ou morte.

Resistência à Magia: reduza danos mágicos pela metade se passar em um teste de CON.

Experiência Subterrânea: Anões, no subterrâneo, sempre sabem onde fica o norte e a hora aproximada do dia.

Intimidade com Rochas: role com Vantagem para encontrar passagens secretas e armadilhas em áreas rochosas ou em pedras.

Escudo Salvador: se um Anão falhar em evitar dano proveniente de um ataque, pode optar por quebrar (destruir) seu escudo e ignorar esse dano.

Ataque com Escudo: Anões podem fazer 1 Ataque Extra com o seu escudo causando 1d6 de dano.

Ataque Forte: mais um ponto de dano em ataque Corpo a Corpo para cada 2 níveis.

Outros: Possuem Infravisão até uma distância Distante. Farejam ouro e pedras preciosas. Falam anão.

HALFLING

PV Inicial : d6 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d6
Armas & Armaduras : Qualquer, exceto armas de duas mãos e arcos longos & Acolchoada, Couro, Cota de Malha, Escudo Pequeno
Dano por Ataque : 1d6 / 1d4 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Pontaria: role com Vantagem quando atacar com armas à distância e de arremesso.

Pequeno: role com Vantagem em testes de Esconder e Esquivar devido ao seu tamanho.

Ágil: role com Vantagem quando testar **DES** para Iniciativa.

Afortunado: ao gastar um ponto de sorte, o jogador pode rolar novamente qualquer dado (inclusive de dano) e escolher entre os resultados. Os Halflings também podem gastar ponto de sorte para ajudar aliados Próximos e visíveis.

Pontos de Sorte: Halflings possuem 1 ponto de sorte no nível 1, dois no nível 4, três no nível 7 e quatro no nível 10. Todos os pontos são restaurados após a primeira refeição do dia.

Duas Armas: Halflings podem usar duas armas pequenas, uma em cada mão, sem Desvantagem. Assim podem realizam dois ataques por turno.

Outros: falam halfling.

ELFO

PV Inicial : d8 + 4
PV Por Nível/Descansando : 1d8
Armas & Armaduras : Qualquer & Todas (que não seja de metal)
Dano por Ataque : 1d8 / 1d4 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Natureza Élfica: role com Vantagem quando testar CAR para resistir a efeitos de encantamento. São imunes à magia Sono.

Erudição Élfica: role com Vantagem ao testar INT para examinar itens mágicos, para discernir sua história, propriedades e uso e quando pesquisar lendas.

Sentidos Aguçados: role com Vantagem ao procurar por passagens secretas.

Outros: possuem Infravisão até uma distância Distante. Falam élfico.

CONJURAÇÃO ARCANA

Elfos podem conjurar um número de Magias Arcanas por dia. (Veja a seção de Conjuração). Como a magia faz parte da natureza élfica, eles não correm risco de corrupção ou de catástrofes mágicas.

LIVRO DE MAGIAS

Elfos iniciam com um grande Livro de Magias contendo um total de 1d4 magias da lista de Conjuração Arcana de níveis 1 e 2.

- nível de carga mágica -

- nível de personagem -	1	2	3
1-2	**1**	-	-
3-4	**2**	-	-
5-6	**3**	**1**	-
7-8	**3**	**2**	-
9-10	**4**	**2**	**1**

ESPECIALIZAÇÃO COM ARMAS

Elfos costumam se especializar em **espadas de uma mão (curta ou longa)** ou em **arcos longos**. Escolha uma das duas. Essa escolha não pode ser mudada depois. Ao atacar com uma arma na qual é especialista, subtraia o nível do Elfo da rolagem de ataque.

ALERGIA AO FERRO

Ao usar armas ou armaduras de ferro, e não de mithril, o Elfo sente-se mal e recebe Desvantagem em todos os testes. Equipamentos de mithril são raros e custam 100 vezes mais. Também são mais leves (não contam para Sobrecarga). Elfos começam com uma espada de mithril gratuitamente.

CONJURAÇÃO

Conjuradores, Clérigos e Elfos possuem a habilidade de conjurar magias que são escolhidas de sua lista de classe apropriada (nas páginas seguintes).

Eles podem conjurar qualquer magia lendo de seu livro de magias ou podem memorizar uma quantidade de magias igual ao seu **Nível** e conjurá-las sem ter que ler.

Eles possuem um número de 'cargas mágicas' (spell slots) que podem utilizar diariamente – conforme mostrado nas tabelas de cada classe. Esse valor representa a 'energia' do conjurador e como é desgastante conjurar magias durante um longo período. Quando as 'cargas mágicas' se esgotam, não é mais possível conjurar magias.

Uma vez que uma magia é conjurada, o Clérigo, o Conjurador e o Elfo devem testar sua **SAB (Clérigo) ou INT (Conjurador e Elfo) –** somando o nível da magia à jogada. Se falharem, reduzem o número de 'cargas mágicas' correspondente ao nível da magia que acabaram de conjurar em 1. Quando uma magia memorizada for conjurada, ela não será esquecida.

Após aproximadamente ***8 horas de descanso***, a quantidade de 'cargas mágicas' de um personagem volta ao seu valor máximo.

Conjuradores podem 'forçar' o uso de magia, mesmo não tendo mais cargas mágicas. Nesse caso ele executa a magia, mas sofre um dano igual ao dobro do nível da magia que está forçando e rola na tabela de **Corrupção e Catástrofes Mágicas —** disponível na página do Conjurador.

Se uma magia de um jogo tradicional da era OSR pede que uma criatura realize uma jogada de proteção, o personagem deve testar sua **INT** ou **SAB –** para ver se a conjuração foi poderosa o suficiente para vencer sua resistência (lembre-se da regra de **Adversários Poderosos**).

MAGIAS DIVINAS

1 **Curar Ferimentos Leves :** Cura 1d8 PV em um alvo Próximo.

Detectar o Mal : Tudo o que estiver Próximo e for maligno brilha — 5mins.

Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo — 1hr.

Proteção contra o Mal : Vantagem em todos os testes nocivos de uma fonte Maligna — 1hr.

Purificar Comida e Bebida : Remove toda doença de comidas e bebidas Próximas.

2 **Abençoar :** Aliados Próximos ganham +1 nos atributos em ataques e jogadas de proteção - 1hr.

Encontrar Armadilhas : Percebe todas as armadilhas próximas — 10mins.

Falar com Animais : Pode entender e falar com animais — 1hr.

Prender Pessoa : Paralisa 1d4 alvos Próximos. Testar **SAB** em todos os turnos para ver se o efeito continua.

Silêncio : Silêncio mágico cai sobre tudo Próximo a um alvo — 1hr.

3 **Curar Doença :** Cura um alvo Próximo de todas as doenças.

Encontrar Objeto : Percebe a direção de um objeto conhecido — 1 minuto/nível.

Falar com os Mortos : Pergunta 3 questões a um cadáver Próximo.

Luz do dia : Uma área próxima é iluminada por luz solar — 1hr.

Oração : Todos os aliados Próximos defendem-se de ataques com Vantagem — 1d4 momentos.

Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.

4 **Criar Comida/Água :** Cria comida / água suficiente para todas as criaturas Próximas por um dia.

Curar Ferimentos Graves : Cura 3d8 + 3 PV em um alvo Próximo.

Neutralizar Veneno : Remover veneno / Imunizar um alvo Próximo — 10mins.

Proteção contra o Mal : Aliados Próximos ganham 6 PA temporários contra criaturas malignas — 10mins.

5 **Comungar :** A Divindade do Clérigo responde com sinceridade a 3 perguntas — 10mins.

Dedo da Morte : Escolha um alvo Próximo e teste **SAB**, se passar o alvo fica **FdA**.

Dissipar o Mal : Remove uma magia Divina (Maligna) Próxima.

Missão : Force uma criatura Próxima a obedecer uma ordem.

Praga : Teste **SAB** para todos os alvos Próximos, eles perderão 2d8 PV nos próximos 1d6 turnos.

Ressuscitar os Mortos : um alvo voluntário, Próximo, e que tenha morrido a até 7 dias volta a viver.

6 **Animar Objeto :** Dê a um objeto Próximo movimento e uma inteligência simples — 10mins.

Barreira de Lâmias : Parede cerca uma área Próxima, **SAB** para atacar alvos Perto (3d8) — 10mins.

Conjurar Elemental : Invoca um elemental com DV igual ao nível do conjurador — 1hr.

Encontrar Caminho : O caminho para um local escolhido é revelado — 1hr.

Falar com Monstros : Pode entender e falar com monstros — 1hr.

Palavra de Retorno : Permite teleportar de volta para onde essa magia foi conjurada — 1 ano.

7 **Caminho do Vento :** Transforma-se em névoa e de volta, à vontade — 1 dia.

Controlar o Clima : Controla o clima Próximo a condições extremas — 10mins.

Magia Astral : Projeta um avatar do conjurador no plano escolhido — 1hr.

Palavra Sagrada : Criaturas Próximas com menos de 5 PV morrem, 6-10 DV são paralisadas por 1d4 turnos.

Restauração : Recupera todos os níveis perdidos para monstros com drenagem de nível.

Servo Aéreo : Invoca um servo para recuperar um objeto distante.

Terremoto : Teste **SAB** para todas as criaturas Próximas, sucessos faz com que fiquem **FdA**.

MAGIAS ARCANAS

1 **Detectar Magia :** Tudo o que estiver Próximo e for mágico brilha — 5mins.

Encantar : Um alvo Próximo obedece comandos. Testar **SAB** a cada turno para ver se o efeito continua.

Escudo : Recebe 2 PA / nível.

Luz : Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo — 1hr.

Mísseis Mágicos : Um alvo Próximo, Longe ou Distante sofre 1d4 de dano/nível.

Sono : Coloca seres 'no valor de' 4d6 DV para dormir — 8hrs.

2 **Escuridão :** Cria escuridão que preenche uma área Próxima e que bloqueia todo o tipo de visão — 1hr.

Invisibilidade : Uma criatura Próxima torna-se invisível até que seja atacada ou a magia cancelada.

Toctoc : Uma porta ou fechadura Próxima é aberta.

Levitar : O conjurador flutua a até 2 metros do chão — 10mins/nível.

Teia : Enche uma área Próxima de teias, cessando o movimento. Teste **SAB**/hr para ver se o efeito permanece.

3 **Boca Mágica :** Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as criaturas Próximas.

Bola de Fogo : 1d6 criaturas Próximas recebem 1d6/nível de dano.

Dissipar Magia : Remove uma magia arcana Próxima.

Ler Idiomas/Magia : Lê em todos os idiomas e magia — 10mins.

Visão no escuro : Ver no escuro absoluto — 10 min/nível.

4 **Confusão :** 2d6 alvos Próximos imediatamente fazem uma jogada de Reação.

Metamorfosear a Si/Outros : Transforma a aparência de uma criatura na de outra.

Parede de Fogo/Gelo : Uma parede cerca uma área Próxima, **SAB** para atacar alvos Perto (3d6) — 10mins.

Parede de Pedra/Ferro : Uma parede cerca uma área Próxima — 1hr.

Porta Dimensional : Teleporta um alvo para um local Distante.

Remover Maldição : Remove uma maldição de um alvo Próximo.

5 **Animar Mortos :** Criar 2d4 Esqueletos/Zumbis com DV/nível a partir de cadáveres próximos.

Nuvem da Morte : Qualquer um com menos de 5DV que tocá-la deve testar INT ou ficar **FdA** — 1hr.

Criar Elemental : Cria um Elemental do tipo escolhido com 3d4 DV.

Contatar Plano Superior : Fazer 1 pergunta / nível.

Mente débil : Reduz a **INT** de um alvo próximo a 4 — 10mins/nível.

Telecinesia : Mover objetos Próximos — 1hr.

Teleporte : Transporta um alvo Próximo para qualquer lugar conhecido pelo conjurador.

6 **Concha Anti-Magia :** Cria uma Zona Próxima em volta do conjurador bloqueando toda magia.

Feitiço Mortal : 2d8 alvos Próximos com 7DV ou menos morrem.

Desintegrar : Faz com que um alvo Próximo transforme-se em um pó fino.

Perseguidor Invisível : Invoca um monstro extradimensional para executar uma tarefa.

Pedra em Carne : Transforma um alvo Próximo em pedra (ou vice-versa).

7 **Desejo Limitado :** Altera a realidade de forma ou tempo limitado.

Palavra de Poder, Matar : Um alvo Próximo com 50PV ou menos morre e não pode ser ressuscitado.

Conjuração de Demônios : Invoca um Demônio com 2DV / nível.

Enxame de Meteoros : Mesmo efeito de conjurar Bola de Fogo 4 vezes.

Parar o Tempo : Para o tempo completamente em uma área Próxima — 1d4+1 Momentos.

CAPÍTULO IV

REAÇÕES DE CRIATURAS

Alguns monstros e PNJs terão personalidades predeterminadas e objetivos que orientarão o MJ a escolher suas ações e sentimentos em relação aos personagens. Aqueles que não tiverem, como criaturas de encontros aleatórios, fazem uma **Jogada de reação** na seguinte tabela:

ROLAGEM	REAÇÃO
1	Fugir e então rolar novamente.
2	Evitar totalmente os PJs.
3	Negociar com os PJs.
4	Ajudar os PJs.
5	Confundir os PJs com amigos.
6	Enganar os PJs (rolar de novo).
7	Chamar reforços.
8	Capturar/Comer/Matar os PJs.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

O MJ deve rolar um **d4** a cada 15 minutos de tempo real (você *está* prestando atenção, certo?) Um resultado de 1-2 significa que os jogadores encontrarão uma criatura aleatória ou distração nos **Minutos** (turnos) seguintes.

DV DE UM MONSTRO

DV representa o nível de um monstro e o número de **d8** rolados para determinar seus **PVs**.

DV DO MONSTRO	DANO
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

BANIR MORTOS-VIVOS

Clérigos podem tentar banir todos os mortos-vivos que estiverem **Próximos** utilizando uma ação. Eles devem passar em um teste de **SAB** para cada grupo de criaturas que tentarem banir, adicionando o **DV** da criatura à jogada. O MJ determinará que criaturas pertencem a cada grupo particular.

Monstros mortos-vivos que são **Banidos** por Clérigos devem gastar todo o seu movimento (e converter ações em movimentos) para fugir para longe do Clérigo por **2d4 Momentos** após serem Banidos

ITENS MÁGICOS

Armas mágicas tipicamente somam +1 a qualquer atributo testado empunhando a arma, e +1 para cada dado de dano rolado. Armas mais poderosas (+2/3) podem ser encontradas se o MJ as incluir.

Armaduras mágicas dobram a quantidade de PA que a armadura teria normalmente. Por exemplo, uma Cota de Malha Mágica tem 12 **Pontos de Armadura**. A regra de **Pontos de Armadura** é seguida normalmente.

Jogos OSR tradicionais lidam com itens mágicos somando +1 ou +2 nas jogadas de ataque e CA. Se o MJ pretende liberar armaduras mágicas mais fortes (+2/3) a jogadores de nível alto, pondere com cautela triplicar os **Pontos de Armadura**.

CRIATURA	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Besouro de Fogo	1	Glândulas luminosas têm um dado de uso de d8.
Morcego Vampiro Gigante	1	dano de 1d6 no momento seguinte ao ataque.
Centopeia Mortal	1	Mordida (0) mais teste de CON ou 'FdA' — tem apenas 1-2 PV.
Demônio Manes	1	2 Garras (1d2) + 1 Mordida (1d4), Recebe metade do dano causado por armas não mágicas.
Goblin	1	Tem apenas 1d6 PV.
Hobgoblin	1	Geralmente tem um escudo reserva se o principal for quebrado.
Berserker Humano	1	Desvantagem em jogada de defesa quando o Berserker ataca.
Formiga Gigante Guerreira	2	Mordida Venenosa (1d6) + Teste de CON ou causar mais 2d6 de dano com o ataque.
Verme da Carniça	2	Mordida (1) + 6 Tentáculos (0) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Ghoul	2	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (1d4) + Teste de CON ou ficar Paralisado.
Sanguessuga Gigante	2	Drena um Nível um Momento após causar o dano.
Bugbear	3	Todos os testes de DES têm com Desvantagem.
Harpia	3	Canção - teste de CAR ou os PJs movem-se em direção a ela.
Homem rato	3	Não é possível ter Vantagem ao tentar surpreender um Homem rato.
Sombra	3	Toque (1d4 e -1 FOR), só é ferida por armas mágicas.
Doppelganger	3	Alterar a forma em um momento, desvantagem contra testes de magia.
Inumano	3	Só podem ser atingidos por armas mágicas ou de prata Drena 1 Nível quando acerta.
Cão teleportador	4	Teleporta-se para um local próximo uma vez por luta.
Urso pardo	4	2 Garras (1d3) + se as duas garras acertarem abraçar e causar mais 1d8 de dano.
Gárgula	4	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (1d4) + 1 chifre (1d6).
Cubo Gelatinoso	4	Se tocar, realizar um teste de CON ou ficar Paralisado, imune a frio e relâmpago.
Lobisomem	4	Só pode ser ferido por armas de prata.
Ogro	4	Concede vantagem em todos os testes de CAR feitos contra ele.
Cocatrice	5	Mordida (1d3) + Teste de CON ou Petrificação.

CRIATURA	DV	AÇÕES E PODERES ESPECIAIS
Urso coruja	5	2 Garras (1d6) + 1 Mordida (2d6) + se as duas garras acertarem abraçar e causar mais 2d8 de dano.
Basilisco	6	Se houver contato visual Teste de CON ou ser Petrificado.
Succubus/Incubus	6	2 Garras (1d3), Vantagem em testes de magia, imune à arma não mágica, drena nível (-1) com beijo. Pode conjurar Enfeitiçar (magia) uma vez por hora.
Múmia	6	Ataques interrompem a cura natural até que curar ferimentos seja aplicado, imune à arma normal, metade do dano de armas mágicas.
Banshee	7	Guincho — teste de CON ou Paralisia por 2d6 momentos.
Gênio	7	Pode assumir forma Gasosa, Criar Objetos, Criar Ilusões, Conjurar Invisibilidade (magia) como uma ação.
Espectro	8	Uma pessoa morta por um Espectro torna-se um Espectro em 1d6 minutos.
Quimera	8	2 Garras (1d3) + 2 Chifres de bode (1d4) + 1 Mordida de Leão (2d4) + 1 Mordida de Dragão (3d4) ou Baforada de fogo como um Dragão (3d8).
Demônio Balor	9	Espada (1d12+2) + Chicote (0) + Teste de DES ou ser puxado para Perto do Balor e queimar com 3d6 dano por fogo.
Demônio Hezrou	9	2 Garras (1d3) + 1 Mordida (2d8), Causar Medo (como em Banir) ou Escuridão (magia) — cada, uma vez por luta.
Pudim Negro	10	Objetos de Metal que tocam-no são derretidos no próximo momento.
Gigante do Gelo	10	Arremessa grandes pedregulhos ou grandes blocos de gelo.
Gigante de Pedra	12	Apenas magias que afetam pedra ou objetos de pedra, armas devem ser +2 ou melhores para causar dano a ele.
Lesma Gigante	12	Cuspir Ácido — d4+2 alvos próximos (1d12) teste de DES para 1/2 do dano.
Dragão	9 a 11	2 Garras (1d8) + Mordida (1d10), Baforada de fogo — d4+2 alvos próximos (3d8) Pode conjurar 1d4 magias de nível 1 + 1d2 magias de nível 2.

NOME **CLASSE**

FOR	**DES**	**CON**
SAB	**INT**	**CAR**

PV

DADO DE VIDA

DANO DE ATAQUE /

SOBRECARGA

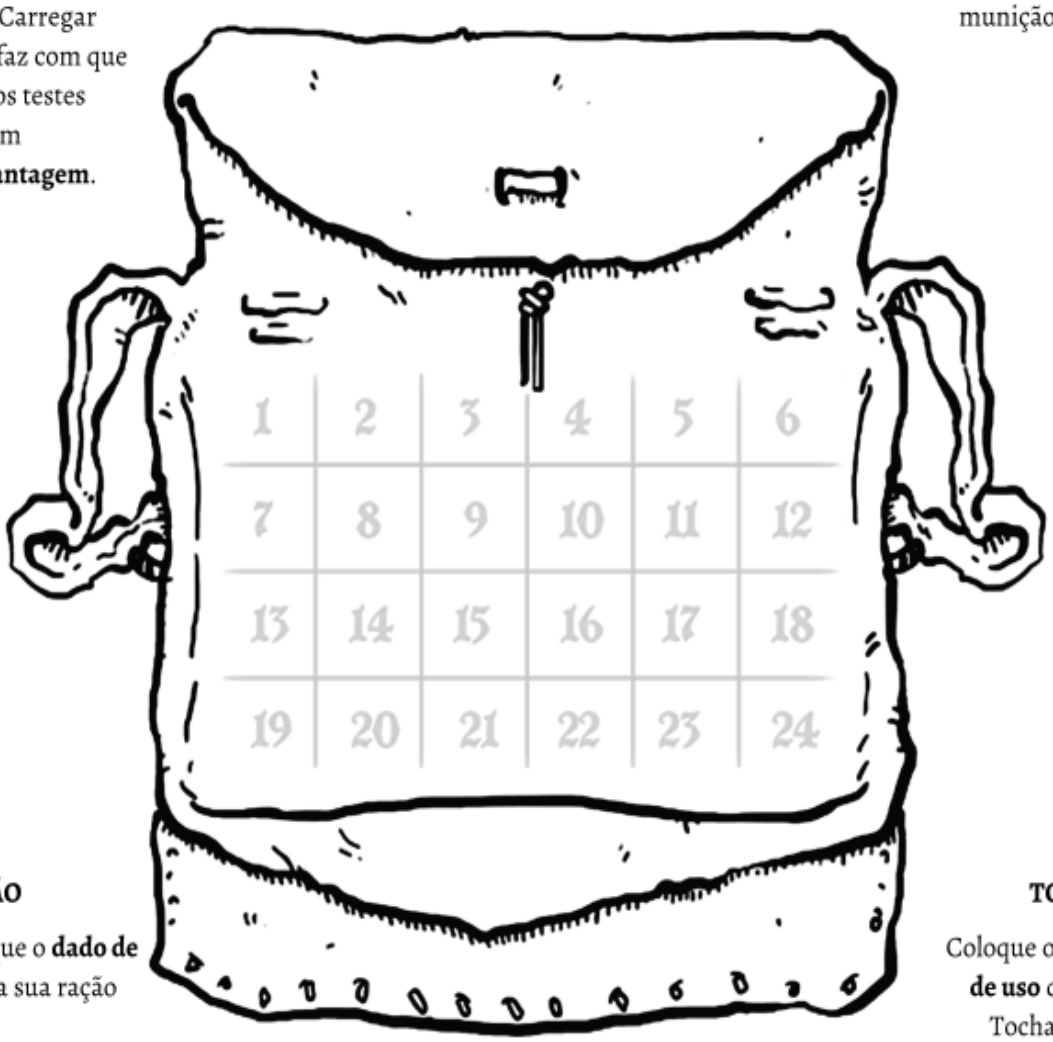
Você pode carregar uma quantidade de itens igual à sua **FOR**. Carregar mais faz com que *todos* os testes tenham **Desvantagem**.

MAGIAS

1 2 3 4 5 6 7

MUNIÇÃO

Coloque o **dado de uso** da sua munição aqui.



RAÇÃO

Coloque o **dado de uso** da sua ração aqui.

TOCHA

Coloque o **dado de uso** da sua Tocha aqui.

O. S. R

Old School Revival